

## Zápisnica č. 15

Zápis z priebehu uskutočneného stretnutia tímu.

### Stretnutie

- Miestnosť: Softvérové štúdio
- Dátum a čas : 30.3.2006 10:10
- Dozor: **Ing. Marián Lekavý**
- Prítomní členovia tímu:
  - **Bc. Vladimír Krivuš**
  - **Bc. Peter Mešťaník**
  - **Ing. Andrej Neczli**
  - **Bc. Ján Suchal** – zapisovateľ
  - **Bc. Peter Vojtek** – vedúci stretnutia
  - **Bc. Peter Židek**

### Téma stretnutia

Implementačná fáza sa začala a preto musíme nevyhnutne začať rozdeľovať čiastkové implementačné úlohy medzi členov tímu.

### Hlavné body stretnutia

1. Článok na IIT SRC.
2. Implementácia systémovej časti.
3. Model sveta – Primary IS module
4. Server 0.5

### Popis stretnutia

1. AN bola pridelená úloha upraviť článok do konferencie IIT SRC podľa pokynov p. Bielikovej.
2. PV a JS diskutovali o problémoch implementácie systémovej časti. Do budúceho týždňa by mal byť hotový primitívny hráč bežiaci na našom jadre napríklad ako ukázkový hráč Kick and Run.
3. Vzhľadom na to, že PV rieši Parser a PM rieši model sveta, ktoré spolu úzko spolupracujú rozhodli sme sa, že spoločne vytvoria Primary IS module, ktorý bude obsahovať základné údaje prichádzajúce zo servera vo vhodných štruktúrach.
4. PM úspešne rozbehol novú verziu servera a jeho úlohou bude preportovať náš systém na novú verziu servera.

## Stav riešených úloh

ID	Riešiteľ	Popis	Stav
12.3	AN	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Farmári.	Vyseknúť do IS modulu a definovať závislosti od iných IS modulov.
12.4	VK	Nájsť, vybrať a osamostatniť triedu pre formácie z tímu 2D futbalu Stjupit dox.	Podobne ako 12.4
12.5	PM	Nainštalovať verziu 0.5 servera paralelne k tej, ktorá už funguje	Dokončené.
13.1	PŽ	Modifikovať base class podľa dohody.	Presúva sa do 6.4.2006
14.1	PV	Vybrať kód parseru a wrapperu a dodať to PŽ	Dokončené.
14.2	PŽ zodp., JS	Implementovať systémovú časť.	Rozrobené. Presunuté do 6.4.2006
14.3	PM	Vyrobiť vlastný projekt, v ktorom budeme implementovať.	Dokončené.
14.4	JS	Nakresliť sekvenčný (interakčný) diagram opisujúci IS module handler, primary information storage, primary behaviour (player) + invoker.	Dokončené.

## Nové úlohy

ID	Riešiteľ	Popis	Zadané	Termín dokončenia
15.1	AN	Upraviť článok do IIT SRC podľa pripomienok.	30.3.2006	2.4.2006
15.2	PV	Poslať článok do konferenčného systému	30.3.2006	4.4.2006
15.3	JS zodp., PŽ, PV	Implementovať hráča „Kick and Run“	30.3.2006	6.4.2006
15.4	JS	Vytvoriť SVN repository s celým rcssserverom	30.3.2006	6.4.2006
15.5	PM zodp., PV	Implementovať primary IS module	30.3.2006	6.4.2006
15.6	PM	Nájsť spôsob zabezpečenia voči viacnásobnému dedeniu v C++.	30.3.2006	6.4.2006
15.7	VK	Navrhnuť algoritmus prediktora a čo sa dá implementovať.	30.3.2006	6.4.2006

## Vysvetlivky

- AN – Andrej Neczli
- ML – Marián Lekavý
- VK – Vladimír Krivuš
- PM – Peter Mešťaník
- JS – Ján Suchal
- PV – Peter Vojtek
- PŽ – Peter Židek